# Diplomatura Universitaria

en

# Programación

Virtual y

Asincrónica



Ing. Diego Caprioli Ing. Carlos Cadabeira

Diplomatura Universitaria en Programación (virtual – Asincrónica)

## Coordinadores Académico:

* 1. **Ing. Diego Caprioli:** Ing. Informático, Analista en Sistemas y Técnico Informático (UFASTA). Arquitecto de Software y Especialista en Desarrollo de Soluciones en Internet y Móviles. Más de 25 años de experiencia trabajando como desarrollador, analista y arquitecto de software en el sector privado, desde pequeñas y medianas empresas hasta corporaciones multinacionales (Toyota, General Electric, Pan American Energy, entre otras).
  2. **Ing. Carlos Cadabeira:** Ing. Informático, Analista en Sistemas y Técnico

Informático (UFASTA). Profesor de Informática y especialista en nuevas tecnologías de la información y la conectividad. Profesor titular Informática I (Lic. En Criminalistica), Profesor titular Informática I y II (Martillero y corredor publico). Especialista en Plataformas Educativas on line (e-learning). Especialista en herramientas MOODLE ([Moodle Educator Certificate](https://drive.google.com/file/d/1sQgDQgCQ5vjYuRdSXvnVFlCuXtojfsnl/view)).

## Cuerpo Docente con reseña de CV.

* 1. **Ing. Diego Caprioli:** Ing. Informático, Analista en Sistemas y Técnico Informático (UFASTA). Arquitecto de Software y Especialista en Desarrollo de Soluciones en Internet y Móviles. Más de 25 años de experiencia trabajando como desarrollador, analista y arquitecto de software en el sector privado, desde pequeñas y medianas empresas hasta corporaciones multinacionales (Toyota, General Electric, Pan American Energy, entre otras).
  2. **Ing. Carlos Cadabeira:** Ing. Informático, Analista en Sistemas y Tecnico

Informático (UFASTA). Profesor de Informática y especialista en nuevas tecnologías de la información y la conectividad. Profesor titular Informática I (Lic. En Criminalistica), Profesor titular Informática I y II (Martillero y corredor publico). Especialista en Plataformas Educativas on line (e-learning). Especialista en herramientas MOODLE ([Moodle Educator Certificate](https://drive.google.com/file/d/1sQgDQgCQ5vjYuRdSXvnVFlCuXtojfsnl/view)).

## Estructura Curricular / Carga horaria total.

La estructura curricular de la Diplomatura prevé un orden cronológico en el avance de las asignaturas. Este orden parte del crecimiento en los conocimientos técnicos de los más elementales a los más profundos para poder entender los conceptos de la programación moderna. Se debe respetar la correlatividad establecida a continuación:

**Materia 1: Introducción a la Informática y Procesamiento de Datos Materia 2: Introducción a la Programación

**Materia 3: Manejo de arreglos Materia 4: Algoritmos

*Materia 5: Memoria y Estructura de Datos

**Materia 6: Programación I – PHYTON Materia 7: Base de Datos (SQL)

*Materia 8: Programación II - WEB (HTML, CSS)

1

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Materia** | **Contenidos a Tratar** | **Carga Horaria** | **Docente/s a cargo** |
| **1)** | UNIDAD 0: Conociendo nuestro Campus  UNIDAD I: Introducción a Ciencia de la Computación UNIDAD II: Manejo de Texto y sus Códigos  UNIDAD III: Algoritmos y Pseudocódigo  UNIDAD IV: Primeros pasos con Scratch | **Cursado**: 1 mes  **Hs. SEM.**: 12 hs  **Total**: 48 hs | Diego Caprioli Carlos Cadabeira |
| **2)** | UNIDAD I: Introducción a C  UNIDAD II: Funciones, argumentos y variables  UNIDAD III: Tipos, formatos, operadores, sintaxis UNIDAD IV: Bucles y funciones. | **Cursado**: 1 mes  **Hs. SEM.**: 12 hs  **Total**: 48 hs | Diego Caprioli Carlos Cadabeira |
| **3)** | UNIDAD I: Introducción y Compilado UNIDAD II: Debbuging y Memoria  UNIDAD III: Arreglos y línea de comandos  UNIDAD IV: Aplicaciones | **Cursado**: 1 mes  **Hs. SEM.**: 12 hs  **Total**: 48 hs | Diego Caprioli Carlos Cadabeira |
| **4)** | UNIDAD I: Buscando (Searching) y Estructuras (Structs) UNIDAD II: Sorting (Clasificando) y Recursión  UNIDAD III: Merger Sort | **Cursado**: 1 mes  **Hs. SEM.**: 12 hs  **Total**: 48 hs | Diego Caprioli Carlos Cadabeira |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | UNIDAD IV: Archivos y Listas enlazadas |  |  |
| **5)** | UNIDAD I: Direcciones y punteros UNIDAD II: Alocación de memoria  UNIDAD III: Aumentando arreglos y listas enlazadas  UNIDAD IV: Implementación de listas y Árboles | **Cursado**: 1 mes  **Hs. SEM.**: 12 hs  **Total**: 48 hs | Diego Caprioli Carlos Cadabeira |
| **6)** | UNIDAD I: Sintaxis de PHYTON y Librerías  UNIDAD II: Entradas, Condiciones y Ejemplos  UNIDAD III: Listas, caracteres y Línea de comando UNIDAD IV: Algoritmos y Archivos. | **Cursado**: 1 mes  **Hs. SEM.**: 12 hs  **Total**: 48 hs | Diego Caprioli Carlos Cadabeira |
| **7)** | UNIDAD I: Introducción y Procesamiento de Datos UNIDAD II: Bases de Datos Relacionales  UNIDAD III: SQL y Tablas  UNIDAD IV: SQL con Python, Problemas comunes | **Cursado**: 1 mes  **Hs. SEM.**: 12 hs  **Total**: 48 hs | Diego Caprioli Carlos Cadabeira |
| **8)** | UNIDAD I: Internet y The WEB UNIDAD II: HTML  UNIDAD III: CSS  UNIDAD IV: JavaScript | **Cursado**: 1 mes  **Hs. SEM.**: 12 hs  **Total**: 48 hs | Diego Caprioli Carlos Cadabeira |

## Estrategia didáctica (modalidad, recursos, etc.)

La diplomatura será totalmente con modalidad a distancia (virtual) de formato asincrónico.

Para tal efecto todo el material estará especialmente preparado para ser trabajado por el alumno sin la necesidad del profesor en línea en ese momento.

En este sentido se usará una plataforma (campus virtual) bajo el entorno MOODLE. Esta es la plataforma de educación a distancia más difundida en el mundo.

El alumno de esta forma puede ir manejando sus horarios sin necesidad de estar en línea en un momento determinado.

## Evaluación

La evaluación será un proceso continuo, esto quiere decir que no se obtendrá de una sola calificación. La misma se irá desarrollando en el transcurso completo de cada materia.

Cada materia, tendrá sus recursos de aprendizajes, tales como, Archivos, Videos, Audios, URLs con acceso a sitios y recurso de tipo multimedia como H5P de MOODLE. También cada una de las materias constará de actividades obligatorias para el aprendizaje, el mismo será continuo y con ciertos pesos dependiendo de la importancia que los docentes le darán a cada uno de ellos.

Las 8 materias de contenido del programa suponen el 70% de la evaluación, lo que equivale a un 9% aproximado de cada Materia.

El restante 30% corresponde al Proyecto Final del Diplomado que debe de tener la condición de aprobado para obtener la titulación correspondiente.

En cada uno de los temas teórico-prácticos que forman cada Materia, se evaluarán los conocimientos y habilidades adquiridas a través de diferentes ítems evaluativos:

* Prácticas individuales. [30%]
* Test de autoevaluación (unidad). [35%]
* Test de autoevaluación (materia). [35%]

Al finalizar la materia 4 y 8 antes de comenzar la materia 5 y de terminar respectivamente habrá 1 mes de recuperación de contenidos. Durante este mes se podrán entregar las prácticas y test de autoevaluación desaprobados o no entregados/realizados. En ambos casos, la realización correcta de la práctica y test de autoevaluación en modo recuperación obtendrá una calificación máxima de 6 = Aprobado (o el número mínimo para aprobar, y no más de eso). El alumno tendrá hasta la finalización de dicho mes para recuperar las prácticas y test de autoevaluación.

El proyecto final de la Diplomatura se abre al comenzar la materia 8, para que los alumnos puedan interiorizarse y analizar la práctica a realizar.

El proyecto final consistirá en desarrollar un código ejecutable. El alumno deberá presentar un video de defensa y explicación del proyecto. Además, entregará el código fuente y el ejecutable para que los profesores puedan ejecutar el programa. El código deberá funcionar como condición inicial, para luego poder ser evaluado a nivel de código fuente.

## Bibliografía

La bibliografía obligatoria es totalmente diseñada por el cuerpo docente, a través de sus conocimientos adquiridos, en forma de documentos y videos.

Se proporcionará material optativo adicional en las diferentes materias para que los alumnos que así lo deseen puedan interiorizarse aún más en la temática de las materias.

## Presupuesto de tiempo por módulo

Cada Módulo o Materia es de 1 mes de duración.

## Requisitos de ingreso

El único requisito de ingreso es el DNI.

## Certificado de extensión universitaria

Diplomado Universitario en Programación. No otorga grado o pregrado académico (Título), certifica competencias.

## Financiamiento

La diplomatura es autofinanciada conforme al régimen de cuotas fijadas para las tecnicaturas universitarias.